



## شرح قوانین روی کارتها

### قرمز: برترین کارت

بازیکنی که برترین کارت را در میان پالت‌ها دارد برنده است.

- بخش «مفهوم برتری کارت‌ها» را ببینید

### نارنجی: بیشترین عدد یکسان

بازیکنی که بیشترین اعداد یکسان را دارد برنده است. (مثلاً سه کارت با عدد ۴)

### زرد: بیشترین رنگ یکسان

بازیکنی که بیشترین کارت‌های هم‌رنگ را دارد برنده است. (مثلاً سه کارت آبی)

### سبز: بیشترین تعداد عدد زوج

بازیکنی که بیشترین کارت با اعداد ۲، ۴ یا ۶ را دارد برنده است.

### آبی: بیشترین تعداد رنگ

بازیکنی که بیشترین تنوع رنگ را در کارت‌های پالت خود دارد برنده است.

### نیلی: بیشترین اعداد پشت سرهم

بازیکنی که بزرگ‌ترین ردیف اعداد را دارد برنده است. (مثلاً کارت‌هایی با اعداد ۳-۴-۵)

### بنفش: بیشترین اعداد کم‌تر از ۴

بازیکنی که بیشترین کارت‌ها با اعداد ۱، ۲ یا ۳ را در پالت خود دارد برنده است.

بازی	قانون	مثال
قرمز	برترین کارت	 > 
نارنجی	بیشترین عدد یکسان	 > 
زرد	بیشترین رنگ یکسان	 > 
سبز	بیشترین تعداد عدد زوج	 > 
آبی	بیشترین تعداد رنگ	 > 
نیلی	بیشترین اعداد پشت سرهم	 > 
بنفش	بیشترین اعداد کم‌تر از ۴	 > 



## پ. قانون اعداد فرد

اگر عدد کارتی که در پالت خود می‌گذارید فرد باشد (۷-۵-۳-۱) باید عمل مربوط به آن را انجام دهید. این اعمال به این شرح‌اند:

بازیکن کارتی را از پالت خودش انتخاب می‌کند سپس یا آن را به‌رو روی کارت وسط می‌گذارد یا به‌پشت روی دسته‌ی کارت‌ها قرار می‌دهد. اگر آن را وسط بگذارد باید شرایط برنده شدن را داشته باشد. در ضمن «قانون بزرگ‌تر از مجموع» روی کارتی که وسط می‌گذارید اعمال نخواهد شد.

بازیکن کارت دیگری را هم در پالت خود می‌گذارد. اگر این کارت فرد باشد باید قانون مربوط به آن را هم اعمال کند. اگر کارتی در دست بازیکن نمانده باشد، این قانون اجرا نمی‌شود.

بازیکن کارتی را از دسته‌ی کارت‌ها می‌کشد. اگر کارتی در دسته‌ی کارت‌ها نمانده باشد، این قانون اجرا نمی‌شود.

**توجه:** کارت ۳ می‌تواند برای تان نجات‌دهنده باشد! می‌توانید با استفاده از آن، کارتی بکشید که با گذاشتن روی کارت وسط، قانون به نفع شما تغییر کند و برنده‌ی نوبت‌تان شوید.

بازیکن کارتی را از پالت بازیکن دیگری (که تعداد کارت‌های پالتش از او کم‌تر نیست) انتخاب می‌کند و به‌پشت روی دسته‌ی کارت‌ها می‌گذارد.

**توجه:** اگر بازیکن در پایان نوبت خود امکان بُرد نداشته باشد نمی‌تواند کارت ۱ بازی کند.



## حالت پیشرفته (اختیاری)

بعد از این‌که چند بار تیرازه را با قوانین عادی بازی کردید و با روند بازی آشنا شدید، می‌توانید هر ۳ قانون زیر (یا یک یا دو تا از آنها) را هم به بازی اضافه کنید:

### الف. قانون بزرگ‌تر از مجموع

هنگامی که بازیکن کارتی را روی کارت وسط می‌گذارد اگر عدد این کارت بزرگ‌تر از تعداد کارت‌های پالت او باشد می‌تواند یک کارت از دسته‌ی کارت‌ها بکشد (اگر دسته‌ی کارت‌ها خالی نباشد).

### ب. قانون امتیازگیری

هر بار که بازیکنی برنده می‌شود (با حذف شدن بازیکنان دیگر) تمام کارت‌هایی را که مطابق قانون رنگ موجود (کارت وسط) برنده محسوب می‌شوند از پالت خودش برمی‌دارد و در زیر کارت راهنمای خود می‌گذارد. دور بعد با بُر زدن دسته‌ی کارت‌ها و ادغام آن با کارت‌های وسط آغاز می‌شود اما کارت‌هایی که بازیکنان در زیر کارت راهنمای خود گذاشته‌اند وارد بازی نمی‌شوند و در همان‌جا باقی می‌مانند.

در شروع دور جدید، اگر تعداد کافی کارت برای توزیع بین بازیکنان وجود نداشته باشد، بازی به پایان می‌رسد و امتیاز شماری انجام می‌شود. هر بازیکن کارت‌های زیر راهنمای خود را برمی‌دارد و اعداد آن را با هم جمع می‌زند. اگر هیچ بازیکنی به حد امتیاز لازم برای برنده شدن نرسیده باشد، امتیازها را جایی ثبت می‌کنند و یک دست بازی دیگر (با تمام کارت‌ها) انجام می‌شود و این کار ادامه پیدا می‌کند تا حداقل یک بازیکن از حد امتیاز برنده شدن بگذرد. بازیکنی که بالاترین امتیاز را دارد برنده است.

امتیاز لازم برای برنده شدن:

- بازی ۲ نفره: ۴۰ امتیاز
- بازی ۳ نفره: ۳۵ امتیاز
- بازی ۴ نفره: ۳۰ امتیاز



تیراژه، بازی 7 قانون است چون هر رنگ قانونی دارد. بازی با قرمز شروع می‌شود که قانون برنده شدن در آن خیلی آسان است: باید برترین کارت را داشته باشید! اگر در نوبت‌تان برنده باشید، نوبت بعد، قانون دیگری حاکم است و مبارزه‌ی دیگری را برای برنده شدن در پیش دارید. در هر نوبت اگر برنده نباشید از بازی بیرون می‌روید. آخرین بازیکنی که باقی می‌ماند برنده است.

**قانون عمومی بازی تیراژه این است: فقط برنده باشید!**

### مفهوم برتری کارت‌ها

بازی از کارت‌هایی در 7 رنگ تشکیل شده است و از هر رنگ، 7 کارت (با اعداد 1 تا 7) وجود دارد. اعداد بزرگ‌تر همیشه به اعداد کوچک‌تر برتری دارند. رنگ‌ها هم نسبت به هم برتری دارند. برترین رنگ، قرمز است و بعد از آن به ترتیب این‌ها قرار می‌گیرند: نارنجی، زرد، سبز، آبی، نیلی و بنفش. هر وقت بخواهیم دو کارت را از نظر ارزش با هم مقایسه کنیم ابتدا عدد آن‌ها را مقایسه می‌کنیم و بعد رنگ شان را.



شکل 1: وقتی ارزش این چهار کارت را با هم مقایسه کنیم می‌بینیم که 5 قرمز از همه برتر است (چون قرمز به بنفش برتری دارد)، بعد از آن 5 بنفش قرار می‌گیرد، بعد 4 قرمز (چون به هر حال 5 از 4 برتر است) و در آخر هم 2 آبی.

### چیدمان بازی

1. به هر بازیکن یک کارت راهنما بدهید تا برای یادآوری و مراجعه‌ی مکرر، کنار دستش بگذارد.
2. کارت «شروع بازی با قرمز» را در وسط بازیکنان روی میز بگذارید. به بالاترین کارتی که در طول بازی روی این کارت قرار می‌گیرد «کارت وسط» می‌گوییم.
3. کارت‌ها را بُر بزنید و به هر بازیکن 7 کارت بدهید که در دستش بگیرد (و فقط خودش ببیند).
4. جلوی هر بازیکن یک کارت به‌رو بگذارید. به مجموعه کارت‌هایی که جلوی هر بازیکن گذاشته می‌شود «پالت» آن بازیکن می‌گوییم.
5. بقیه‌ی کارت‌ها را بُر بزنید، دسته‌کنید و به‌پشت، کنار دست‌تان بگذارید تا «دسته‌ی کارت‌ها» شکل بگیرد.



شکل 2: چیدمان بازی در آغاز هر دور، آماده برای شروع اولین نوبت

### شروع بازی

هریک از 7 رنگ موجود در بازی، قانون متفاوتی را برای برنده شدن مطرح می‌کنند که به‌طور خلاصه در کناره‌ی کارت‌های بازی و در کارت‌های راهنما می‌بینید. در طول بازی، همیشه رنگ «کارت وسط» تعیین‌کننده‌ی قانون برنده شدن بازی در آن نوبت است. از آنجایی که بازی با رنگ قرمز شروع می‌شود، برنده‌ی اولین نوبت، بازیکنی است که برترین کارت را در پالت خود دارد (قانون رنگ قرمز). حالا بازیکن سمت چپ او، بازی را آغاز خواهد کرد و نوبت‌ها به‌طور ساعت‌گرد می‌چرخد (از هر بازیکن به بازیکن سمت چپ او منتقل می‌شود).

### نوبت بازی

هر بازیکن در نوبت خودش باید یکی از این کارها را انجام دهد:

1. یک کارت از دستش رو کند و در پالت خود بگذارد.  
**بازیکن باید آن نوبت را مطابق رنگ فعلی «کارت وسط» برنده شود.**
2. یکی از کارت‌های دستش را روی «کارت وسط» بگذارد تا قانون بازی مطابق رنگ کارت جدید تغییر کند.  
**بازیکن باید آن نوبت را مطابق قانون رنگ جدید برنده شود.**
3. یک کارت از دستش رو کند و در پالت خود بگذارد، و سپس یکی از کارت‌های دستش را روی «کارت وسط» بگذارد تا قانون بازی مطابق رنگ کارت جدید تغییر کند.  
**در این حالت هم بازیکن باید نوبت را مطابق قانون رنگ جدید برنده شود.**

4. هیچ کاری نکنند و ببازند. این کار به‌ویژه در حالت پیشرفته‌ی بازی (که در ادامه گفته خواهد شد) معنا پیدا می‌کند و چه بسا با انجام آن، نگذارید که حریف امتیاز بیشتری بگیرد.  
**اگر بازیکن هیچ کارتی نداشته باشد مجبور است این کار را انجام بدهد.**

### برنده و بازنده

در هر نوبت کسی برنده است که تعداد بیشتری از کارت‌های موجود در پالتش با قانون آن نوبت از بازی همخوانی داشته باشد. در صورت تساوی دو یا چند نفر، دارنده‌ی برترین کارت از بین کارت‌هایی که برنده محسوب می‌شوند برنده خواهد بود (شکل 3 را ببینید). کسی که در ابتدای نوبت خود هیچ کارتی در دست نداشته باشد، خود به خود بازنده است.



شکل 3: مثالی از میانه‌ی بازی: میثم کارت 7 سبز را از دستش روی کارت وسط می‌گذارد. اکنون قانون سبز حاکم است، یعنی بازیکنی که بیشترین تعداد عدد زوج را در میان کارت‌های پالت خود دارد برنده خواهد بود. هر دو بازیکن 3 کارت زوج دارند اما کارت 6 میثم بر تمام کارت‌های زوج نادر برتری دارد پس او برنده است و حذف نمی‌شود.

اگر در پایان نوبت‌تان برنده نباشید، می‌بازید و از دور بازی خارج می‌شوید. در این حالت باید کارت‌های دست‌تان و پالت‌تان را از بازی خارج کنید. آخرین بازیکنی که باقی می‌ماند برنده‌ی بازی است.

